

**PEGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN
MICROSOFT POWERPOINT 2016 PADA KELAS IV SD/MI**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan**

Oleh:

RIRIN DESMAYANTI

1611100044

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1441 H/2020 M**

**PEGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN
MICROSOFT POWERPOINT 2016 PADA KELAS IV SD/MI**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan**

Oleh:

**RIRIN DESMAYANTI
NPM 1611100044**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Pembimbing I: Dr. Nasir, M.Pd

Pembimbing II: Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN MICROSOFT POWERPOINT 2016 PADA KELAS IV DI SD/MI

Oleh
RIRIN DESMAYANTI
1611100044

Di era globalisasi sekarang ini perkembangan teknologi terutama informasi, pengaruhnya sangat besar dalam dunia pendidikan. Pada abad ke-21 ini kecenderungan perubahan dalam dunia pendidikan akan terus berkembang. Perubahan yang dirasakan antara lain: mudahnya dalam mencari sumber belajar, lebih banyak pilihan untuk menggunakan dan memanfaatkan ICT, serta makin meningkatnya peranan media dan multimedia dalam kegiatan pembelajaran. dari permasalahan yang ada maka dikembangkan multimedia interaktif ini bertujuan untuk (1) menghasilkan produk *Microsoft powerpoint* 2016 pada kelas IV di SD/MI, (2) mengetahui kelayakan *Microsoft powerpoint* 2016 pada kelas IV di SD/MI, (3) mengetahui respon peserta didik dan pendidik terhadap produk yang dihasilkan berupa *Microsoft powerpoint* 2016 pada kelas IV di SD/MI. Penelitian ini menggunakan model 4D yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan terhadap multimedia yang dikembangkan. Validasi diperoleh dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media. Respon peserta didik dan pendidik diperoleh dengan metode pengumpulan data berupa angket. Hasil validasi ahli materi diperoleh rata-rata sebesar 88% dengan kategori sangat layak, dan ahli media diperoleh rata-rata sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Hasil uji coba kelompok kecil diperoleh rata-rata persentase sebesar 81% dengan kategori sangat layak, dan uji coba kelompok besar sebesar 82% dengan kategori sangat layak. Sehingga multimedia interaktif berbantuan *Microsoft powerpoint* 2016 pada kelas IV di SD/MI layak dan dapat digunakan sebagai salah satu media belajar.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, *Microsoft Powerpoint*.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarama 1 Bandar Lampung 35131 ☎ (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan
Microsoft Powerpoint 2016 Pada Kelas IV di SD/MI**
Nama : Ririn Desmayanti
NPM : 1611100044
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

**Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

Dr. Nasir, M.Pd
NIP. 196904052009011003

Pembimbing II

Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I
NIP.

**Mengetahui,
Ketua Prodi PGMI**

Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul **“PEGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN MICROSOFT POWERPOINT 2016 PADA KELAS IV SD/MI”**, disusun Oleh: **RIRIN DESMAYANTI**, NPM. 1611100044, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah (PGMI), Telah diujikan dalam Sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada Hari Jumat, Tanggal 22 Januari 2021 Pukul 13.00-15.00 WIB, Tempat: Ruang Sidang Aplikasi Google Meet.

TIM MUNAQOSAH

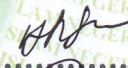
Ketua Sidang

: Syofnidah Ifrianti, M.Pd


(.....)

Sekretaris

: Hasan Sastra Negara, M.Pd

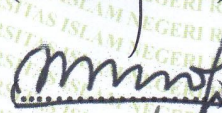

(.....)

Penguji Utama

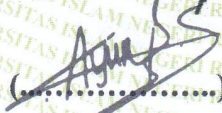
: Nurul Hidayah, M.Pd


(.....)

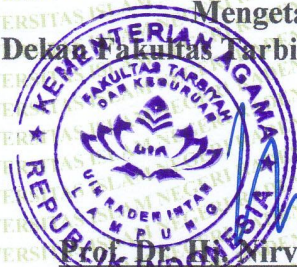
Penguji Pendamping I : Dr. Nasir, M.Pd


(.....)

Penguji Pendamping II : Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I


(.....)

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



Prof. Dr. H. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

MOTTO

وَمِنْ آيَاتِهِ خَلْقُ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافُ أَلْسِنَتِكُمْ وَأَلْوَانِكُمْ ۚ
إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّلْعَالَمِينَ

Artinya: Dan di antara tanda-tanda kekuasaan-Nya ialah menciptakan langit dan bumi dan berlain-lainan bahasamu dan warna kulitmu. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang mengetahui. (*Q.S. Ar-Rum : 22*)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, pada akhirnya tugas akhir (Skripsi) ini dapat diselesaikan dengan baik, Teriring do'a dan rasa syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Kepada kedua orang tuaku Bapak Subarno dan Ibu Sutimah yang selalu kusayangi dan telah mendidikku dengan penuh kasih sayang, ketulusan, dan kesabaran serta selalu memberikan doa yang tulus, mendukung dalam setiap langkahku dan selalu mendampingi.
2. Kakakku Suci Erna Wati dan Andi Maryono, serta kakak iparku Rohmadi, terima kasih telah memberikan semangat serta mendo'akan dalam setiap langkahku.
3. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.



RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Ririn Desmayanti dilahirkan di Bumiraharja pada tanggal 02 Desember 1997, sebagai anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Subarno dan Ibu Sutimah. Penulis memiliki kakak kandung Suci Erna Wati dan Andi Maryono.

Penulis menempuh pendidikan di SD Negeri 1 Bumiraharja diselesaikan pada tahun 2010. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Tumijajar diselesaikan pada tahun 2013. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Tumijajar dan diselesaikan pada tahun 2016. Kemudian penulis melanjutkan jenjang pendidikan Strata Satu (S1) di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Pada tahun 2019 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Srikaton Kecamatan Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan. Selanjutnya penulis melaksanakan PPL di MI Al-Hikmah Bandar Lampung, dan tahun 2020 melaksanakan penelitian di SD Negeri 1 Panca Tunggal Tanjung Bintang, Lampung Selatan, dan MI Al-Hikmah Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmaanirrohim,

Syukur Al-hamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan *Microsoft Powerpoint* Pada Kelas IV Di SD/MI”. Shalawat teriring salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang selalu kita nantikan syafaatnya di akhirat kelak.

Penulisan skripsi ini diajukan dalam rangka untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung
3. Bapak Dr. Nasir, M.Pd selaku dosen pembimbing I, dan Ibu Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I selaku dosen pembimbing II, yang telah banyak

memberikan bimbingan dan mengarahkan penulis dalam rangka menyelesaikan skripsi

4. Ibu Desi Supriani, S.Pd.I selaku kepala Sekolah MI Al-Hikmah Bandar Lampung yang telah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian.
5. Ibu Erni Hendaryati, S.Pd. selaku kepala Sekolah SD Negeri 1 Panca Tunggal Merbau Mataram yang telah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian.
6. Teman-teman seperjuangan angkatan 2016 khususnya mahasiswa jurusan PGMI kelas A, semoga kesuksesan menyertai kita semua.

Terimakasih atas kasih sayang, do'a dan motivasi dari semua pihak semoga mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan dan banyak kekurangan, karena terbatasnya kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambah pengetahuan bagi penulis dan juga pembaca sekalian. Aamin Ya Rabbal 'Alamin.

Bandar Lampung, 2020
Penulis

Ririn Desmavanti
NPM.1611100044

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	12
1. Media Pembelajaran	12
a. Pengertian Media Pembelajaran	12
b. Ciri-ciri Media Pembelajaran	14
c. Ragam dan Klasifikasi Media	16
d. Manfaat Media Pembelajaran	18
e. Fungsi Media Pembelajaran	20
2. Media Pembelajaran Berbasis Komputer	21
3. Multimedia Interaktif	24
a. Pengertian Multimedia	24
b. Pengertian Multimedia Interaktif	25
c. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif	26
4. <i>Microsoft Powerpoint 2016</i>	27
a. Pengertian <i>Powerpoint 2016</i>	27
b. Fitur <i>Powerpoint 2016</i>	28

5. Matapelajaran Tematik.....	29
a. Pengertian Pembelajaran Tematik.....	29
b. Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	31
c. Keunggulan Pembelajaran Tematik di SD/MI.....	37
d. Pembelajaran Tematik Di Kelas IV SD/MI.....	38
B. Penelitian yang Relevan.....	39
C. Kerangka Berfikir.....	40
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	42
B. Jenis Penelitian.....	42
C. Langkah-Langkah Pengembangan Model.....	43
D. Teknik Pengumpulan Data.....	51
E. Teknik Analisis Data.....	52
BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan.....	55
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	55
2. Tahap Perencanaan (<i>Design</i>).....	63
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	65
4. Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>).....	83
B. Deskripsi dan Analisis Data Hasil Uji Coba.....	83
1. Penilaian Kelayakan Produk.....	85
2. Uji Coba Produk.....	88
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	91
B. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA.....	94

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Kriteria Skor Media Pembelajaran.....	52
Tabel 2	Skala Persentase Kelayakan.....	53
Tabel 3	Hasil Analisis Tugas Kelas IV.....	59
Tabel 4	Analisis Tujuan Pembelajaran Multimedia Interaktif	62
Tabel 5	Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1.....	66
Tabel 6	Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2.....	68
Tabel 7	Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1.....	70
Tabel 8	Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2.....	72
Tabel 9	Saran Perbaikan Ahli Materi.....	74
Tabel 10	Saran dan Perbaikan Ahli Materi.....	75
Tabel 11	Saran Perbaikan Ahli Media.....	78
Tabel 12	Saran dan Perbaikan Ahli Media.....	79



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Grafik Penilaian Validasi Ahli Materi Tahap 1.....	67
Gambar 2	Grafik Penilaian Validasi Ahli Materi Tahap 2.....	69
Gambar 3	Grafik Penilaian Validasi Ahli Media Tahap 1.....	71
Gambar 4	Grafik Penilaian Validasi Ahli Media Tahap 2	73
Gambar 5	Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1 dan 2...86	
Gambar 6	Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1 dan 2...87	



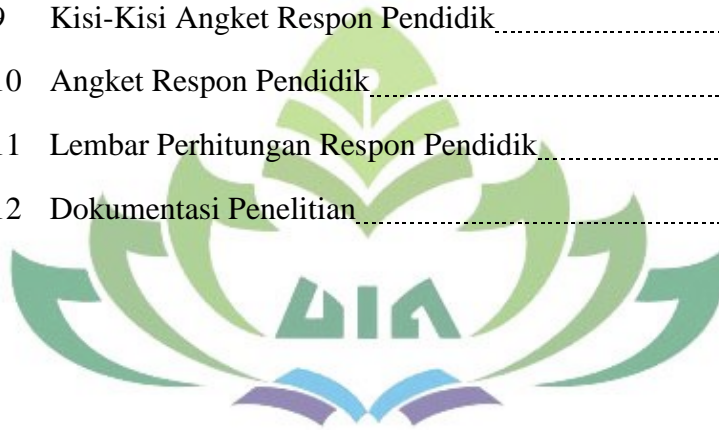
DAFTAR BAGAN

Bagan 1	Kerangka Berfikir.....	41
Bagan 2	Langkah-Langkah Pengembangan Model 4D.....	43
Bagan 3	Modifikasi Pengembangan Model 4D.....	49



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Hasil Wawancara Pendidik.....	98
Lampiran 2	Kisi-Kisi Angket Validasi.....	100
Lampiran 3	Lembar Perhitungan Validasi.....	104
Lampiran 4	Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik.....	108
Lampiran 5	Angket Respon Peserta Didik.....	109
Lampiran 6	Lembar Perhitungan Respon Peserta Didik.....	128
Lampiran 7	Diargam Respon Peserta Didik.....	133
Lampiran 8	Lembar Excel Respon Pendidik.....	141
Lampiran 9	Kisi-Kisi Angket Respon Pendidik.....	143
Lampiran 10	Angket Respon Pendidik.....	145
Lampiran 11	Lembar Perhitungan Respon Pendidik.....	153
Lampiran 12	Dokumentasi Penelitian.....	154



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran dapat disebut sebagai proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik atau sebaliknya yang akan menghasilkan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran sendiri merupakan komunikasi dua arah, mengajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seorang pendidik atau pihak guru kepada peserta didik. Sedangkan belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik untuk menerima materi dari narasumber atau dari pendidik¹. Suatu proses pembelajaran adalah sebuah interaksi antara peserta didik, pendidik serta segala bentuk sumber belajar yang lainnya. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan sebuah interaksi atau komunikasi antara sumber belajar, pendidik dan juga peserta didik.

Proses pembelajaran dikelas bisa mempengaruhi kualitas pendidikan, karna pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan². Kegiatan pembelajaran ini dilakukan untuk membangun pengetahuan, membentuk watak, sikap dan pengalaman untuk meningkatkan mutu kehidupan peserta didik³.

¹Mohammad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran*, (PT Raja Grafindo Persada:2016), h. 2.

²Khoerul Anwar, *Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa sebagai Pembelajar*, TADRIS: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah Vol.2/2/2017, h.98.

³Moh. Khoerul Anwar, "Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajaran," Tadrir:Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah 2, No. 2 (16 Desember 2017), h 98

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa salah satu tanda seseorang telah mengikuti pembelajaran atau belajar adalah dengan adanya perubahan tingkah laku pada dirinya. Perubahan yang sudah dialami meliputi perubahan dalam bidang pengetahuan atau kognitif, bidang keterampilan atau psikomotorik, serta perubahan dalam bidang sikap dan perilaku atau sering disebut afektif. Duffy dan Roehler berpendapat bahwa pembelajaran ialah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan yang dimiliki pendidik atau guru untuk mencapai tujuan kurikulum yang sudah ada⁴. Dengan kata lain dapat kita ambil kesimpulan bahwa pembelajaran adalah proses yang menjadikan seseorang atau mahluk hidup belajar.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka ataupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran⁵. Diera perkembangan teknologi secara cepat dan pesat ini tidak dapat dipungkiri dan tidak dapat dihindari lagi pengaruhnya bagi dunia pendidikan terkhusus dalam proses pembelajaran. Dalam perkembangan ilmu pengetahuan yang telah membuat kemajuan bagi dunia secara baik telah membantu dalam setiap kebutuhan kelayakan hidup manusia⁶. Era globalisasi ini menuntut dunia pendidikan untuk menyesuaikan perkembangan teknologi dan komunikasi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan pada peserta didik

⁴Ni nyoman purwati,dkk, *Belajar Dan Pembelajaran*, (PT Rajagrafindo persada:2018), h 108

⁵Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik dan Penilaian* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015), h. 12.

⁶Rijal Firdaos,"Orientasi Pedagogik Dan Perubahan Sosial Budaya Terhadap Kemajuan Ilmu Pendidikan Dan Teknologi" *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 1 (14 Mei 2015).

khususnya dalam proses pembelajaran. Perubahan dalam dunia pendidikan ini akan mendapat respon yang baik karna dampak yang didapat juga cenderung dalam hal positif seperti lebih mudahnya dalam mencari sumber belajar, lebih banyak menggunakan dan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, serta semakin meningkatnya penggunaan media dan multimedia dalam kegiatan pembelajaran.

Ketika seorang pendidik mengetahui keadaan dimana teknologi kini dapat mendukung prestasi belajar peserta didik, maka salah satu hal yang harus mereka lakukan adalah membuat atau memanfaatkan media pembelajaran teknologi yang paling efisien dalam memenuhi kebutuhan peserta didik untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang komprehensif harus memperhatikan karakteristik peserta didik, dimana terdapat peserta didik yang tipe auditif, visual dan kinestetik. Tugas pendidik adalah kompeten dalam menggunakan alat yang sudah disediakan sekolah atau bahkan pendidik secara kreatif mampu menggunakan alat yang murah namun tetap efisien⁷. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran akan menjembatani minat peserta didik, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan. Seorang pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran, dimulai dari yang sederhana seperti gambar, foto, lukisan sampai pada penggunaan teknologi yang canggih seperti LCD serta penggunaan komputer.

⁷Tim Pengembangan MKDP, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 132.

Selain perkembangan teknologi di era globalisasi ini, kita ketahui bersama bahwa kurikulum SD/MI saat ini menggunakan pendekatan pembelajaran tematik terpadu dari kelas I sampai kelas VI. Pembelajaran tematik di sekolah dasar yang diterapkan pada kurikulum 2013 merupakan terapan dari pembelajaran terpadu yaitu dengan mengintegrasikan beberapa aspek dalam matapelajaran maupun antar matapelajaran⁸. Dalam pembelajaran tematik tema yang dikembangkan berhubungan dengan diri dan lingkungan sekitar peserta didik, sehingga peserta didik akan belajar melalui pengalaman langsung yang sesuai dengan prinsip perkembangan belajar pada anak. Dengan demikian peserta didik akan lebih mudah memahami konsep. Pembelajaran tematik merupakan penggabungan ataupun perpaduan dari beberapa matapelajaran dalam lingkup di Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar yang meliputi PKn, IPS, IPA, Matematika, Bahasa Indonesia, SBdP, dan PJOK. Perpaduan tersebut disebut sebagai pembelajaran tematik dan didalamnya terdapat tema, subtema, maupun pembelajaran⁹. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik diterapkan kepada peserta didik agar mampu mengaitkan dari beberapa mata pelajaran sehingga peserta didik dituntut untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

Kegiatan pembelajaran berbasis tematik didasarkan pada sebuah tema yang di dalam tema tersebut terdiri dari beberapa mata pelajaran. Pembelajaran tematik menyediakan keluasaan dan kedalaman implementasi kurikulum,

⁸Eri Purwanti, 'Implementasi Penggunaan Ssp ('), *TERAMPIL Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3.2 (2016), h 3

⁹Azizan Nashran Lubis Maulana Arafat, *Pembelajaran Tematik SD/MI (Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skillis))* (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2019).h 3

menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada siswa untuk munculkan dinamika dalam pendidikan¹⁰. Dengan penggabungan dari beberapa mata pelajaran ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik untuk menerima pelajaran dan lebih mudah memahami materi pelajaran, oleh karna itu diperlukan cara yang baik agar peserta didik mudah dalam menerima dan memahami materi pelajaran.

Salah satu solusi yang dilakukan ialah dengan cara menggunakan media pada saat berjalannya proses pembelajaran. Menurut Gagne media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang dapat merangsang peserta didik dalam belajar¹¹. Dengan hal ini dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran untuk peserta didik maka akan memberikan pengalaman terbaru kepada mereka. Media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat dalam proses pembelajaran peserta didik sehingga hasil prestasi yang diperoleh juga memuaskan.

Multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk (teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio dan video) yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Sedangkan Multimedia interaktif yaitu suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Alat pengontrol tersebut berfungsi agar pengguna dapat memilih apa yang diinginkan untuk proses selanjutnya¹². Jadi multimedia interaktif ialah media yang

¹⁰Nurul Hidayah, '*Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar*', Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, 2.1 (2015), h 36

¹¹Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2015) h. 303

¹²Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Kata Pena, 2016), h. 3.

menyampaikan suatu pesan atau informasi kepada peserta didik melalui elektronik, contohnya seperti komputer dan juga perangkat elektronik lainnya. Banyak sekali aplikasi komputer yang dapat digunakan seperti *Microsoft Powerpoint*, *Adobe Flash*, *Geogebra*, dan lain-lain. Dimana seharusnya aplikasi-aplikasi tersebut sudah bisa dimanfaatkan dan dikembangkan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran.

Salah satu aplikasi atau *software* yang dapat digunakan dalam pembuatan multimedia interaktif adalah *Microsoft Powerpoint 2016*. *Microsoft Powerpoint 2016* merupakan *software* aplikasi komputer yang mampu memberikan grafik beberapa animasi didalamnya yang tentunya bisa mencuri perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan *Powerpoint 2016* diharapkan mampu membuat media pembelajaran yang inovatif dan juga dapat menyampaikan materi dengan baik sehingga mendapat respon yang positif dari peserta didiknya, selain itu dengan multimedia interaktif berbantuan *Microsoft Powerpoint 2016* ini memungkinkan peserta didik untuk melakukan pembelajaran secara mandiri. Sebagaimana dijelaskan dalam potongan Q.S Ar-Ra'd ayat 11 yang berbunyi:

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

Artinya: “*Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri*”

Ayat diatas menjelaskan bahwa allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum, dari keadaan yang lebih baik, hingga mereka sendiri yang merubah apa

yang didapatkan. Dengan adanya pembelajaran multimedia interaktif berbantuan *Microsoft Powerpoint 2016* ini diharapkan peserta didik dapat melakukan pembelajaran secara mandiri.

MI Al Hikmah Bandar Lampung dan SDN 1 Panca Tunggal ialah salah satu lembaga pendidikan yang diharapkan mampu menjadikan peserta didik yang multidimensi. Usaha untuk suatu hal seperti itu banyak dilakukan oleh lembaga yang terkait, seperti pemenuhan sarana dan prasarana, media pembelajaran dan juga potensi tenaga kependidikan yang profesional dengan harapan yang akan mampu menciptakan pengelolaan pembelajaran yang baik dan maksimal. Namun, banyak masalah yang terjadi. Peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas IV di MI Al-Hikmah Bandar Lampung yaitu ibu Devriani Satri, S.Pd.I yang berhubungan dengan media dan metode pembelajaran yang selama ini telah berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa dalam proses pembelajaran pendidik cenderung menggunakan metode ceramah dengan tanya-jawab yang mana interaksi antara peserta didik dengan pendidik, maupun interaksi antara peserta didik dengan peserta didik juga masih sangat kurang, hal ini menyebabkan kurangnya kosakata bahasa yang diucapkan peserta didik juga tidak banyak. Adapun media yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah buku paket, sehingga peserta didik merasa jenuh dan lebih suka melakukan aktivitasnya sendiri saat proses pembelajaran. fasilitas yang ada pada MI Al-Hikmah ini sebenarnya sudah cukup memadai, namun dalam pemanfaatanya pendidik hanya

melakukannya beberapa kali saja¹³. Sedangkan di SD panca tunggal juga memiliki masalah yang sama, sarana dan prasarana yang ada masih sangat kurang dimanfaatkan. Sebenarnya dengan adanya teknologi yang tersedia, dan digunakan dengan baik dan benar bisa menambah wawasan peserta didik.

Dengan adanya realita tersebut maka penulis termotivasi untuk mengangkat permasalahan tersebut dengan judul “Pegembangan Multimedia Interaktif Berbantuan *Microsoft Powerpoint* 2016 Pada Kelas IV SD/MI”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat didefinisikan masalah sebagai berikut:

1. Media yang digunakan kurang bervariasi sehingga mengurangi ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Pendidik kurang memanfaatkan sarana dan prasarana penunjang proses pembelajaran yang tersedia.
3. Belum tersedianya multimedia interaktif dengan program *Microsoft Powerpoint* 2016 terutama pada tema indahny kebersamaan.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari penyimpangan dan penafsiran yang keliru, maka peneliti membatasi permasalahan dengan membuat dan mengkaji kelayakan media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif berbantuan *Microsoft*

¹³ Devriani Satri, Wawancara Dengan Penulis, MI Al-Hikmah, Bandar Lampung, 7 Januari 2020

powerpoint 2016 pada tema indahny kebersamaan dengan subtema keberagaman budaya bangsaku dikelas IV SD/MI.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan diatas maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif berbantuan *Microsoft powerpoint* 2016 pada tema indahny kebersamaan dikelas IV SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif berbantuan *Microsoft powerpoint* 2016 pada tema indahny kebersamaan dikelas IV SD/MI?
3. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap multimedia interaktif berbantuan *Microsoft powerpoint* 2016 pada tema indahny kebersamaan dikelas IV SD/MI?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan produk multimedia interaktif berbantuan *Microsoft powerpoint* 2016 pada kelas IV SD/MI
2. Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbantuan *Microsoft powerpoint* 2016 pada kelas IV SD/MI
3. Untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap produk yang dihasilkan berupa multimedia interaktif berbantuan *Microsoft powerpoint* 2016 pada kelas IV SD/MI

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, harapannya dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik
 - a. Sebagai alat bantu dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam belajar.
 - b. Menambah pengalaman dan meningkatkan semangat belajar peserta didik.
 - c. Peserta didik dapat fokus dan lebih tertarik dalam proses pembelajaran.
2. Bagi pendidik
 - a. Sebagai alat bantu pembelajaran dalam menjelaskan materi
 - b. Menambah wawasan para pendidik tentang media pembelajaran yang bermanfaat untuk mendukung suatu proses pembelajaran.
 - c. Menjadi motivasi bagi pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik.
3. Bagi sekolah

Meningkatkan mutu pendidikan dan pemahaman pada pihak sekolah bahwa dengan memanfaatkan media pembelajaran dapat meningkatkan daya tangkap peserta didik serta menambah wawasan ilmu pengetahuan.

4. Bagi peneliti

Sebagai referensi peneliti lain dalam mengembangkan multimedia interaktif yang akan ditelitinya.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari kata “*medium*” asal kata tersebut dari bahasa Latin, yang artinya perantara. Oleh karena itu media dapat diartikan sebagai perantara pengirim pesan yang berfungsi sebagai sebuah sumber informasi¹. Media pembelajaran yang memuat informasi tersebut merupakan seperangkat alat bantu yang digunakan oleh pendidik dalam proses berinteraksi atau berkomunikasi dengan peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga dapat menjadikan kegiatan belajar jadi lebih menarik perhatian, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Association for Education Communications and Technology* mendefinisikan media pembelajaran sebagai bentuk dan saluran yang digunakan dalam menyalurkan pesan atau informasi, sedangkan *National Education Association* mendefinisikan bahwa media pembelajaran yaitu bentuk komunikasi baik audiovisual maupun cetak dengan peralatannya². Dalam proses pembelajaran media berperan sebagai jembatan antara penyampaian

¹Benny A. Pribadi, *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. (Jakarta:PT.Balebat Dedikasi Prima) h.15

²Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 121

dengan pengirim atau pemberi informasi. Dengan adanya media pembelajaran ini proses penyampaian informasi dari pengirim ke penerima dapat berlangsung secara efektif.

Briggs mengemukakan bahwa media pembelajaran ialah alat fisik contohnya seperti buku, film, kaset dan film yang dapat menyajikan pesan serta menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Sedangkan Rohani mengemukakan, media pembelajaran sebagai perangkat dalam menyampaikan isi instruksional, termasuk buku, film, video tape, sliide, dan juga mencakup perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) yang dapat berfungsi sebagai alat bantu dalam pembelajaran³. Dari penjelasan media pembelajaran diatas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan segala macam bentuk yang dapat digunakan dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik, contohnya berupa media cetak, media audiovisual, media visual, media audio, bahkan perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) juga dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang membantu dalam proses pembelajaran. sesuai dengan firman Allah SWT dalam QS Al-Maidah Ayat 16 yang berbunyi:

يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُم مِّنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ بِإِذْنِهِ وَيَهْدِيهِمْ
إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ

³Ibid. h 121

Artinya: *“Dengan kitab Itulah Allah menunjuki orang-orang yang mengikuti keredhaan-Nya ke jalan keselamatan, dan (dengan kitab itu pula) Allah mengeluarkan orang-orang itu dari gelap gulita kepada cahaya yang terang benderang dengan seizin-Nya, dan menunjuki mereka ke jalan yang lurus”*.

Pada ayat diatas, Allah SWT menyebutkan tiga macam kegunaan dari Al Qur'an. Hal ini jika kita kaitkan dengan media dalam pendidikan maka kita akan mengetahui bahwa media harus mampu mengantarkan para siswanya menuju tujuan belajar mengajar serta tujuan pendidikan dalam arti lebih luas. Media yang digunakan minimal harus mencerminkan atau menggambarkan materi yang sedang diajarkan. Contohnya dalam mengajarkan nama-nama benda bagi anak-anak, maka media yang digunakan harus mampu mewakili benda-benda yang dimaksud. Tidak mungkin dan tidak diperbolehkan mengajarkan kata *“Meja”* tetapi media yang digunakan adalah motor.

b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely media pembelajaran memiliki tiga ciri penting yang dapat membantu dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah:⁴

1) Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan media pembelajaran dalam merekam, melestarikan, menyimpan, merekonstruksi serta merekomendasikan suatu objek atau peristiwa. Contohnya

⁴Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik dan Penilaian* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015), h. 174.

seperti peristiwa bersejarah yang sudah terjadi disuatu daerah atau Negara.

2) Ciri Manipulatif

Perubahan suatu peristiwa atau kejadian didalam media merupakan ciri dari manipulatif. Karna adanya suatu keperluan maka berbagai macam perubahan suatu kejadian atau peristiwa itu pun terjadi, seperti diubah ukurannya, waktunya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya. Contohnya, pada proses metamorphosis pada kupu-kupu terjadi selama berhari-hari maka dengan adanya ciri manipulatif ini peristiwa metamorphosis tersebut dapat ditampilkan kepada peserta didik hanya dengan durasi waktu beberapa menit, namun tetap dengan urutan yang benar.

3) Ciri Distributif.

Ciri yang satu ini dapat memungkinkan suatu objek atau sebuah peristiwa yang ditrasportasikan melauai ruang, dan secara bersamaan peristiwa tersebut disajikan kepada peserta didik dengan pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut.

c. Ragam dan Klasifikasi Media

Williams mengemukakan ragam dan klasifikasi media sebagai sarana komunikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Media yang dapat diproyeksikan, contohnya LCD.
- 2) Media yang tidak dapat diproyeksikan, contohnya foto, diagram, bahan pameran, dan model.
- 3) Media audio, contohnya CD, kaset, audio yang berisi rekaman narasumber, dan rekaman musik.
- 4) Media gambar bergerak atau video, contohnya VCD, DVDs.
- 5) Pembelajaran berbasis komputer.
- 6) Multimedia dan jaringan komputer⁵.

Sedangkan Heinich dan kawan-kawan juga mengemukakan macam media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah:

- 1) Media cetak atau teks

Media cetak ini adalah sarana belajar yang sudah kita kenal sejak dulu, media cetak juga termasuk dalam media pembelajaran yang harganya relative terjangkau dan juga memiliki sifat yang fleksibel bagi para penggunanya. Peserta didik dapat menggunakan media cetak dimana saja, kapan saja, tanpa harus menggunakan peralatan khusus yang lainnya. Selain dalam bentuk teks, media

⁵Benny A. Pribadi, *Media & Teknologi*...,h 17-18

cetak juga bisa memberikan informasi dalam bentuk gambar, grafik, poster, dan juga grafik.

2) Media pameran atau grafis

Sama halnya dengan media cetak, media satu ini juga bisa menarik perhatian peserta didik karna media pembelajaran ini sangat bervariasi mulai dari benda yang wujudnya asli hingga benda yang wujudnya tiruan hingga menyerupai aslinya atau yang sering disebut replika. Penggunaan media ini dengan cara memperlihatkan secara langsung sehingga informasi yang termuat didalam media tersebut dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.

3) Media audio

Media yang satu ini dapat dikatakan media yang cukup efisien dalam penggunaannya. Karna sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu melatih dalam mendengarkan informasi. Namun sejumlah ahli mengemukakan bahwa media audio ini sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran berbahasa dan juga seni.

4) Gambar bergerak

Contoh dari media gambar bergerak yaitu film dan juga video. Kedua jenis media ini memiliki kemampuan yang sangat

luar biasa sebagai sebuah medium komunikasi. Karna, sebuah media film dan video dapat menyampaikan informasi dengan sebuah tayangan yang mendekati realistiknya.

5) Multimedia

Multimedia merupakan sarana penyampai informasi dalam bentuk gabungan, seperti teks, video, audio, grafis, dan animasi. Dengan kemampuan program multimedia seperti ini maka informasi yang disampaikan juga akan lebih komprehensif pada peserta didik.

6) Media berbasis web atau internet

Sejumlah mesin pencari seperti google.com atau yahoo.com dapat membantu dalam proses penemuan informasi, karna kita dapat mengembangkan isi atau materi dari berbagai situs atau web yang sudah tersedia. Namun perlu diperhatikan, karna tidak semua yng ada di situs atau web tersebut merupakan informasi yang perlu diperoleh oleh peserta didik⁶.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, penggunaan media untuk keperluan berkomunikasi dalam proses pembelajaran, memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

⁶ Benny A. Pribadi, *Media & Teknologi...*,h. 17-22

- 1) Penyampaian informasi menjadi bersifat standar.
- 2) Proses pembelajaran lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran lebih interaktif.
- 4) Penggunaan waktu dan tenaga lebih efisien.
- 5) Meningkatkan kualitas belajar.
- 6) Proses belajar menjadi fleksibel.
- 7) Meningkatkan sikap positif terhadap isi materi pembelajaran⁷.

Sedangkan menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran ialah:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar pada peserta didik.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas, sehingga akan mudah dipahami para peserta didik. Dan diharapkan peserta didik bisa menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, sehingga peserta didik tidak merasakan bosan dalam proses pembelajaran.
- 4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan, sebab peserta didik memiliki aktivitas lainnya seperti mengamati, melakukan, menirukan dan yang lainnya⁸.

⁷ *Ibid*, h. 24

⁸Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran (Penggunaan Dan Pembuatannya)*, (Bandung: Sinar Biru Algesindo, 2019) h.2

Dari beberapa manfaat diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa pemanfaatan media sering digunakan sebagai sarana untuk memberikan motivasi yang positif kepada peserta didik. Tujuan memotivasi tersebut akan mempengaruhi sikap, nilai, dan juga emosi para peserta didik. Media pembelajaran juga pada umumnya digunakan untuk mendukung aktivitas atau proses pembelajaran yaitu dengan menampilkan atau memberikan informasi dan pesan kepada peserta didik.

e. Fungsi Media Pembelajaran

Beberapa fungsi media dalam proses pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, karna media pembelajaran dapat memperjelas, mempermudah, mempercepat penyampaian pesan dan materi pembelajaran kepada peserta didik. Selain itu media pembelajaran merupakan alat bantu yang diharapkan dapat membantu memberikan stimulus, menyamakan pengalaman serta pemahaman informasi atau pesan yang disampaikan.
- 2) Media pembelajaran sebagai pengarah pesan atau materi yang akan disampaikan, selain itu kompetensi yang akan dikembangkan kepada peserta didik.
- 3) Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat bantu yang efektif dalam memperjelas informasi yang sedang disampaikan.

- 4) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan juga tenaga. Media pembelajaran dapat menjangkau peristiwa atau objek untuk ditampilkan dalam proses pembelajaran dalam bentuk gambar maupun juga video⁹.

Dari uraian diatas, jelas bahwa fungsi dari media pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat besar dalam pencapaian tujuan pembelajaran. oleh karna itu, dalam penggunaan media pendidik harus mampu menggunakannya secara maksimal.

2. Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Perkembangan teknologi di era yang sekarang ini memang mengalami perkembangan yang cukup pesat. Salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah komputer. pembelajaran berbasis komputer ialah suatu bentuk pembelajaran yang menjadikan komputer sebagai perangkat sistem pembelajaran secara individu. Dalam praktik pembelajaran berbasis komputer ini, peserta didik akan berinteraksi langsung dengan sistem komputer yang sengaja dimanfaatkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran¹⁰. Jadi media pembelajaran berbasis komputer adalah sebuah sistem atau program pembelajaran yang dibuat menggunakan komputer, yang menyajikan serangkain informasi atau pesan yang akan disampaikan kepada peserta didik. Model-model pembelajaran berbasis komputer antara lain yaitu:

⁹Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu...*, h. 174.

¹⁰Maimunah, "Metode Penggunaan Media Pembelajaran", *Jurnal Al-Afkar* V, no. 1 (April 2016), h. 12-13.

1) Tutorial.

Program pembelajaran tutorial menirukan sistem tutor yang dilakukan oleh pendidik atau juga oleh instruktur. Informasi dapat disajikan pada layar compute berupa teks, gambar dan juga grafik. Saat peserta didik menjawab pertanyaan dengan benar maka sistem komputer akan menyajikan informasi selanjutnya, namun jika peserta didik menjawab salah maka sistem komputer akan kembali ke informasi sebelumnya atau dapat berpindah ke salah satu dari penyajian informasi remedial¹¹. Langkah-langkah dalam pembelajaran berbasis komputer model tutorial adalah:

- a) *Persentation of Information* (Penyajian informasi), berupa materi pelajaran yang disajikan untuk peserta didik.
- b) *Question of Responses* (pertanyaan dan respon), berupa soal latihan yang dikerjakan peserta didik.
- c) *Judging of Responses* (penilaian respon), yaitu komputer memberikan respon terhadap jawaban peserta didik.
- d) *Feedback about Responses Providing* (Pemberian umpan balik terhadap respon), program memberikan umpan balik apakah peserta didik telah berhasil atau harus mengulang.

¹¹ Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta:PT. RajaGrafindo Persada), h.324

- e) *Remedial* (pengulangan), penyajian kembali materi bagi peserta didik yang belum memahami materi yang disampaikan.
 - f) *Sequencing lesson segmen* (segmen pengaturan pelajaran), yaitu pencabangan diatur sebelumnya dan dibuat dengan menu yang memiliki banyak pilihan¹².
- 2) Latihan dan praktik (*drills and practice*).

Model yang satu ini biasa digunakan untuk memperkuat keterampilan dan penguasaan konsep. Serangkaian soal akan disiapkan dalam komputer dimana pertanyaan itu serupa dengan yang ada dibuku.

3) Simulasi

Model yang satu ini adalah program bantuan komputer yang mencoba untuk menyamai hal yang terjadi di kehidupan nyata. Dengan adanya program ini peserta didik akan merasakan pengalaman seperti di dunia nyata.

4) Permainan intruksional.

Program permainan yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik¹³.

¹² Rusman, Deni Kurniawan, dan Capi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 118

Jadi media pembelajaran berbasis komputer adalah, suatu media yang digunakan dalam proses pembelajaran didalamnya menyajikan materi dan soal ujian kompetensi, yang dapat digunakan oleh pendidik sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, dan peserta didik juga mendapatkan informasi dengan cara mandiri dalam mengoperasikan komputer.

3. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia

Program multimedia ada karna pesatnya perkembangan teknologi komputer dan juga digital. Media ini digunakan untuk mengkomunikasikan informasi atau pesan melalui teks, audio, animasi, video dan juga *hyperlink* secara terintegrasi¹⁴. Penggunaan program multimedia ini sebagai sarana untuk menyampaikan dan memperoleh informasi dan pengetahuan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemamouan belajar para peserta didik. Program multimedia dapat digunakan dengan efektif dan efisien dalam kegiatan pembelajaran seperti pemecahan masalah, latihan berulang, presentasi, demonstrasi dan lain-lain. Dalam proses pembelajaran multimedia, pengetahuan, keterampilan dan sikap kepada peserta didik bisa tersampaikan. Sedangkan manfaat multimedia adalah proses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif, kualitas belajar dapat ditingkatkan serta proses pembelajaran

¹³ Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran...*, h.324-325

¹⁴ Benny A. Pribadi, *Media & Teknologi...*,h. 161

bisa dilaksanakan dimana saja dan kapan saja¹⁵. Program multimedia dapat memberikan daya tarik tersendiri bagi peserta didik, hal ini terbukti dari tayangan-tayangan yang ditampilkan dan disajikan terdapat unsure gambar, suara, gerak. Dengan begitu multimedia ini menjadi sarana pembelajaran yang memfokuskan perhatian peserta didik terhadap informasi dan pesan yang disampaikan.

b. Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan media yang dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh peserta didik atau pengguna sehingga dapat memilih apa yang diinginkan untuk proses selanjutnya¹⁶. Dapat disimpulkan apabila peserta didik atau para pengguna bisa mendapatkan kebebasan atau keleluasan dalam mengontrol media tersebut maka hal itu dapat dikatakan multimedia interaktif. Penggunaan multimedia interaktif dapat membantu peserta didik memahami materi yang diajarkan melalui pola penyajian yang menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan¹⁷. Dengan begitu minat dan motivasi peserta didik akan muncul dan terbangun dengan sendirinya, sehingga yang diharapkan adalah peserta didik bisa mencapai tujuan kurikulum. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan

¹⁵ Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif...*, h. 156.

¹⁶ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Kata Pena, 2016), h 70

¹⁷ Alif Aditya Candra Dan Muhsinatun Siasah Masruri, "Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Pembelajaran Pkn Smp" *Jurnal Pendidikan Ips*, Vol 2, No 2, (September 2015), h 110

lain-lain¹⁸. Multimedia memiliki keunggulan bila dibandingkan dengan media lainnya, seperti buku, audio, video, dan sebagainya, dengan hal ini multimedia ini bisa dikatakan interaksi media yang paling nyata.

c. Kelebihan Dan Kekurangan Multimedia Interaktif

Menurut Newby kelebihan yang terdapat di multimedia interaktif sebagai media pembelajaran adalah:

- 1) Memberikan dan menyampaikan informasi atau pengetahuan dengan cara yang baik.
- 2) Memberikan proses pembelajaran yang disajikan kepada peserta didik dengan cara dan karakteristik yang berbeda seperti biasanya.
- 3) Diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar para peserta didik.
- 4) Menuntut peserta didik menjadi lebih interaktif dalam proses pembelajaran.
- 5) Peserta didik memiliki daya tangkap yang berbeda dalam pemahaman¹⁹.

Selain memiliki kelebihan multimedia interaktif juga memiliki kekurangan, berikut beberapa kekurangan multimedia interaktif:

¹⁸ Gunawan, Ahmad Harjono, Sutrio, “*Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Konsep Listrik Bagi Calon Guru*”, Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi, Vol I No 1, (Januari 2015), h 10

¹⁹Nopriyanti dan Putu Sudira,”*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan Dan Wiring Kelistrikan Di SMK*”Jurnal Pendidikan Vol 5, no. 2 (Juni 2015), h. 224.

- 1) Tingginya biaya pengadaan dan biaya pengembangan program komputer
- 2) Perbedaan spesifikasi perangkat lunak didalam komputer sehingga tidak dapat digunakan.
- 3) Memproduksi program komputer memerlukan waktu yang lama²⁰.

Multimedia interaktif memiliki kelebihan, karena sangat penting dalam pembelajaran bila tidak bisa dilakukan secara langsung. Misalnya dalam kondisi pandemi yang menyebabkan pembelajaran di kelas dibatalkan dan guru tidak dapat mengajar langsung para murid. Dalam kondisi seperti ini, pembelajaran dilakukan dengan multimedia interaktif, seperti dengan telekonferen dan situs-situs pembelajaran di internet. Meski demikian, multimedia interaktif tidak dapat menggantikan interaksi langsung dengan pengajar. Sehingga, murid dapat mengalami kesulitan atau mengalami kendala belajar.

4. Microsoft Powerpoint 2016

a. Pengertian Microsoft Powerpoint 2016

Powerpoint merupakan sebuah program aplikasi dikomputer yang sering digunakan untuk keperluan presentasi. Aplikasi *Powerpoint* ini sengaja dirancang dan dibuat oleh perusahaan *Microsoft* khusus digunakan untuk aktivitas penyajian informasi dan juga pengetahuan²¹. Penggunaan

²⁰ Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis...*, h. 110-111.

²¹ Benny A. Pribadi, *Media & Teknologi...*, h. 104

Powerpoint dalam proses pembelajaran harapannya memberikan beberapa keuntungan bagi peserta didik, antara lain yaitu membuat aktivitas atau kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan daya ingat perihal materi yang sudah didapatkan. Media pembelajaran *Powerpoint* merupakan media yang mengandung unsur teks, suara, gambar, dan video, dengan harapan pengembangan ini dapat memberikan gambaran nyata tentang apa yang dipelajari oleh peserta didik²². Merancang tampilan di *powerpoint* berarti menyusun informasi atau pesan pengetahuan secara sistematis ke dalam sebuah atau serangkaian slide, yang tentunya akan ditampilkan ke layar atau disajikan kepada peserta didik. Setiap slide yang ditayangkan harus memuat informasi yang akurat dan tentunya dikemas dalam tampilan yang menarik.

b. Fitur Microsoft Powerpoint 2016

Beberapa fitur yang ada di *Microsoft Powerpoint 2016* antara lain:

- 1) Transisi berbentuk 3D
- 2) Tema presentasi banyak
- 3) Banyak pilihan background
- 4) Animasi yang menarik
- 5) *Soundtrack* dan *Voiceover* dapat dikustomisasi

²² Puspita Ayu Damayanti dan Abd. Qohar, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis *Powerpoint* Pada Materi Kerucut”, Vol 10 No 2 (4 Desember 2019) h 120

6) Sangat mudah digunakan

5. Matapelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah salah satu model pendekatan pembelajaran terpadu pada tingkat sekolah taman kanak-kanak, atau juga di tingkat sekolah dasar (SD/MI)²³. Dalam pembelajaran tematik materi matapelajaran dikemas menjadi tema-tema yang dipadukan. Tema pada pembelajaran tematik menjadi wadah untuk mengenalkan berbagai konsep materi pada peserta didik secara menyeluruh. Pembelajaran tematik juga bisa dikatakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang memang sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dari intra maupun antarmata pelajaran²⁴.

Pembelajaran tematik ini dituntun untuk menjadikan peserta didik lebih aktif baik secara individu maupun secara berkelompok, selain itu pembelajaran tematik juga selalu memuat tentang kejadian-kejadian yang sering peserta didik temukan disekeliling nya, sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Dengan menggunakan tema diharapkan akan mendapatkan beberapa keuntungan seperti peserta didik mudah memusatkan perhatian pada suatu tema, pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran lebih

²³Andi Pratowo, *Pengembangan Bahan Ajar* (Jakarta: Kencana, 2016). h 52

²⁴Rokhimawan Moh. Agung Leli Nur, 'Pengaruh Strategi Point Counter Point Terhadap Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Tematik', *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 5.2 (2018), 1689–99 <<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>>. h 249

mendalam dan juga berkesan, peserta didik mampu merasakan manfaat dan makna belajar yang cukup jelas karna penyajian dalam bentuk tema, peserta didik juga lebih sering berkomunikasi dalam situasi yang nyata untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu matapelajaran sekaligus mempelajarinya, selain itu keuntungan yang didapat selain untuk peserta didik guru juga dapat merasakannya, karna dengan menggunakan tema guru dapat menghemat waktu, dalam matapelajaran tematik dapat disiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu yang tersisa bisa digunakan untuk kegiatan pemantapan atau pengayaan.

Perlu ditekankan pula bahwasannya pelajaran tematik merupakan pelajaran yang menekankan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, dengan demikian dapat dipahami bahwa peserta didik aktif dilibatkan dalam proses pembelajaran dan proses pemecahan masalah sehingga hal seperti ini akan menimbulkan kekreativitasan sesuai dengan potensi dan kecenderungan yang berbeda²⁵. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses belajar dikelas, sehingga yang diharapkan peserta didik mendapat pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang sedang dipelajarinya. Pembelajaran tematik juga sangat menekankan pada suatu penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu. Oleh karna itu, guru harus

²⁵Andi Prawoto, *Pengembangan Bahan Ajar...*, h 56

pintar dalam merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar peserta didik sendiri.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik antara lain yaitu:

1) Adanya efisiensi

Efisiensi dalam hal ini mencakup pelaksanaan waktu, metode, sumber belajar dalam usaha memberi pengetahuan belajar yang nyata. Hal ini dilakukan agar pencapaian kompetensi peserta didik bisa lebih efektif. Peserta didik diajak menemukan dan memecahkan masalah yang ada di lingkungan dan juga bagaimana caranya menggunakannya dalam pembelajaran di kelas atau juga di luar kelas.

2) Kontekstual

Tematik juga menggunakan pendekatan kontekstual ini artinya pembelajaran tematik sangat berhubungan dengan situasi yang ada hubungannya dengan suatu kejadian. Dengan pembelajaran dengan masalah yang nyata dan dekat atau biasa dialami oleh peserta didik kemungkinan mereka akan belajar secara lebih bermakna.

3) Berpusat pada peserta didik

Dalam pembelajaran tematik ini guru hanya menjadi seorang fasilitator, sedangkan peserta didik dituntut untuk lebih aktif.

4) Memberi pengalaman langsung

Pembelajaran tematik memungkinkan siswa memahami secara langsung prinsip dan konsep yang ingin dipelajarinya melalui kegiatan belajar secara berlangsung. Dalam hal memberi pengalaman langsung disini maskutnya adalah peserta didik dituntut untuk mengalami dan memahami materi secara langsung dengan diri masing masing, artinya mereka akan dihadapkan dengan pembelajaran yang konkrit, bukan hanya pemahaman dari guru dan juga buku-buku pelajaran.

5) Pemisahan mata pelajaran yang kabur

Pemisahan antar mata pelajaran ini bukan berarti menghilangkan esensi mata pelajaran dan mengaburkan tujuan pembelajaran, namun pembelajaran tematik memfokuskan pembelajaran kepada pembahasan mengenai tema-tema yang dianggap paing dekat dan berkaitan dengan kehidupan peserta didik.

6) Holistik

Suatu gejala atau fenomena yang menjadi perhatian dalam pembelajaran terpadu diamati dan dikaji dari beberapa bidang sekaligus, tidak dari sudut pandang yang berkotak-kotak.

7) Fleksibel

Proses pembelajaran tematik harus dibawakan dengan luwes tidak boleh kaku saat melakukan kegiatan belajar mengajar. bahkan guru juga dituntut untuk mengaitkan materi yang sedang dibahas dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

8) Hasil pembelajaran berkembang sebandong dengan keinginan dan keperluan peserta didik

Yang didapat peserta didik dari kegiatan belajar adalah objek yang berfaedah, dibutuhkan, disukai, dan juga dapat mempengaruhi perkembangan psikis dan kehidupan mereka.

9) Kegiatan belajarnya amat penting dengan keperluan peserta didik

Dengan pembelajaran tematik, proses moral peserta didik akan berjalan lebih aktif dalam mengaitkan informasi yang terbagi menjadi sebuah kesatuan yang lengkap. Dalam pembelajaran tematik, kemampuan pemahaman kontekstual peserta didik terhadap realitas dapat ditingkatkan sesuai dengan tingkat perkembangan intelektualnya. Karena, peserta didik membentuk konsep melalui pengalamannya langsung.

10) Kegiatan yang dipilih bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik

Tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menekankan keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik dituntut untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran dan dalam memecahkan masalah sehingga hal ini akan menumbuhkan ke kreativitasan sesuai dengan potensi dan kecenderungan masing-masing. Dengan diterapkannya pembelajaran tematik ini yang diharapkan peserta didik dapat belajar dan bermain dengan kreativitas yang tinggi, karna pembelajaran tematik tidak hanya mendorong peserta didik untuk mengetahui tetapi juga belajar untukmelakukan.

11) Kegiatan belajar akan lebih bermakna

Analisis suatu kejadian yang terjadi sejak berbagai bentuk segi dalam pembelajaran tematik mengharuskanterbentuknya semacam hubungan antar konsep. Hal seperti ini akan mengakibatkan pembelajaran yang fungsional. Peserta didik mampu memecahkan masalah yang muncul dikehidupannya dengan menerapkan hasil perolehan belajarnya.

12) Mengembangkan metakognisi perserta didik

Ibnu Hajar mengungkapkan bahwa, metakognisi merupakan sesuatu yang berkaitan sesuatu yang diketahui oleh seseorang tentang individu yang belajar, serta cara mengontrol dan

menyesuaikan prilakunya. Penekanan metakognisi dalam pembelajara tematik yaitu dalam rangka mendorong para peserta didik agar mereka bisa mengembangkankemampuannya secara optimal.

- 13) Menyajikan kegiatan belajar pragmatis yang sesuai dengan permasalahan

Mamat SB, dkk., menjelaskan ada dua hal terpenting, yaitu apresiasi dan eksplorasi. Yang disebut apresiasi adalah memulai pembelajaran dengan hal yang nyata atau yang diketahui dan dipahami oleh peserta didik. Sedangkan eksplorasi adalah keterampilan atau materi baru yang dkenalkan dengan mengaitkan materi yang sudah dipahami oleh peserta didik sehingga akan lebih mudah dipahami. Keterkaitan antara pengetahuan yang disajikan dengan realitas kehidupan peserta didik itulah yang dimaksud dari kegiatan pembelajaran yang bersifat pragmatis yang sesuai dengan permasalahan.

- 14) Mengembangkan keterampilan sosial peserta didik

Tema-tema yang bekaitan dengan pola kehidupan sosial peserta didik akan membantu mereka beradaptasi. Selain itu, saat peserta didik melakukan kegiatan bekerja sama, tentu peserta didik akan berganti atau bertukar peran dengan temannya, ini membuktikan bahwa setiap peserta didik akan beradaptasi. Hal

inilah yang menunjukkan pembelajaran tematik akan mengembangkan keterampilan sosialnya.

15) Aktif

Pembelajaran tematik memang menekankan pada keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, baik itu dari segi fisik, mental, intelektual, maupun emosional. Sehingga hasil belajar yang diharapkan sangat optimal.

16) Bermain dengan belajar

Pada tulisan Popy Nugraha, dkk., dalam Ibnu Hajar yaitu konsep belajar dengan bermain sebagai salah satu karakteristik pembelajaran tematik, ini dilakukan untuk menunjang perkembangan inteligensi para peserta didik secara tepat dan cepat.

17) Mengembangkan hubungan peserta didik

Komunikasi dalam pembelajaran tematik ini menjadi salah satu yang paling penting. Karna pembelajaran tematik menekankan pada kemampuan interaksi antara satu individu dengan individu yang lainnya.

18) Lebih menekankan proses dari pada hasil

Penekanan dalam proses pembelajaran bukan hasil belajar ini merupakan cermin dari kesungguhan belajar. Menurut Hernowo, Ibnu Hajar mengatakan bahwa kesungguhan dalam belajar akan membawa para peserta didik mementingkan proses

belajar bukan hasilnya²⁶. Hal ini sama dengan teori kognitif yaitu lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar itu sendiri, dimana belajar tidak hanya melibatkan hubungan stimulus dan respon, namun belajar juga melibatkan proses berfikir yang kompleks.

c. Keunggulan Pembelajaran Tematik di SD/MI

Pembelajaran tematik memiliki keunggulan sebagaimana yang diungkapkan Rusman, yaitu:

- 1) Pengalaman kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar.
- 2) Kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik.
- 3) Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik, sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama.
- 4) Membantu mengembangkan keterampilan berfikir peserta didik
- 5) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui peserta didik dalam lingkungan.
- 6) Mengembangkan keterampilan sosial peserta didik²⁷.

²⁶Andi Pratowo, *Pengembangan Bahan Ajar...*, h 100-109

²⁷Maulana Arafat Lubis, Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI (Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skill))* (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2019) h 10-11

- 7) Materi menjadi lebih dekat dengan peserta didik sehingga akan lebih mudah dipahami dan juga dilakukan.
- 8) Peserta didik lebih mudah mengaitkan hubungan antar materi dari matapelajaran satu kematapelajaran yang lainnya.
- 9) Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan
- 10) Mengakomodasi berbagai jenis kecerdasan peserta didik

Dengan ulasan diatas, dapat kita simpulkan bahwa keunggulan dari pembelajaran tematik lebih bernilai lebih kepada peserta didik, dengan adanya pembelajaran ini lebih memfokuskan dari pada proses belajar dari hasil belajar. Selain itu, kurikulum juga berpusat pada peserta didik yang dikaitkan dengan minat, kebutuhan dan kecerdasan, sehingga mereka terdorong sendiri untuk membuat keputusan dan bertanggung jawab atas keberhasilan belajarnya.

d. Pembelajaran Tematik Di Kelas IV SD/MI

Dalam pembelajaran tematik di kelas IV, peneliti menggunakan tema 1 yaitu tentang indahnya kebersamaan. Didalam satu tema memuat 4 subtema yang masing masing subtema memiliki 6 pembelajaran. Yang mana setiap satu kali pertemuan harus menghabiskan satu pembelajaran. Pembelajaran tematik di kelas IV ini membahas materi Matematika, B.indonesia, IPA, IPS, PPkn, SBDP, dan PJOK.

B. Penelitian yang Relevan

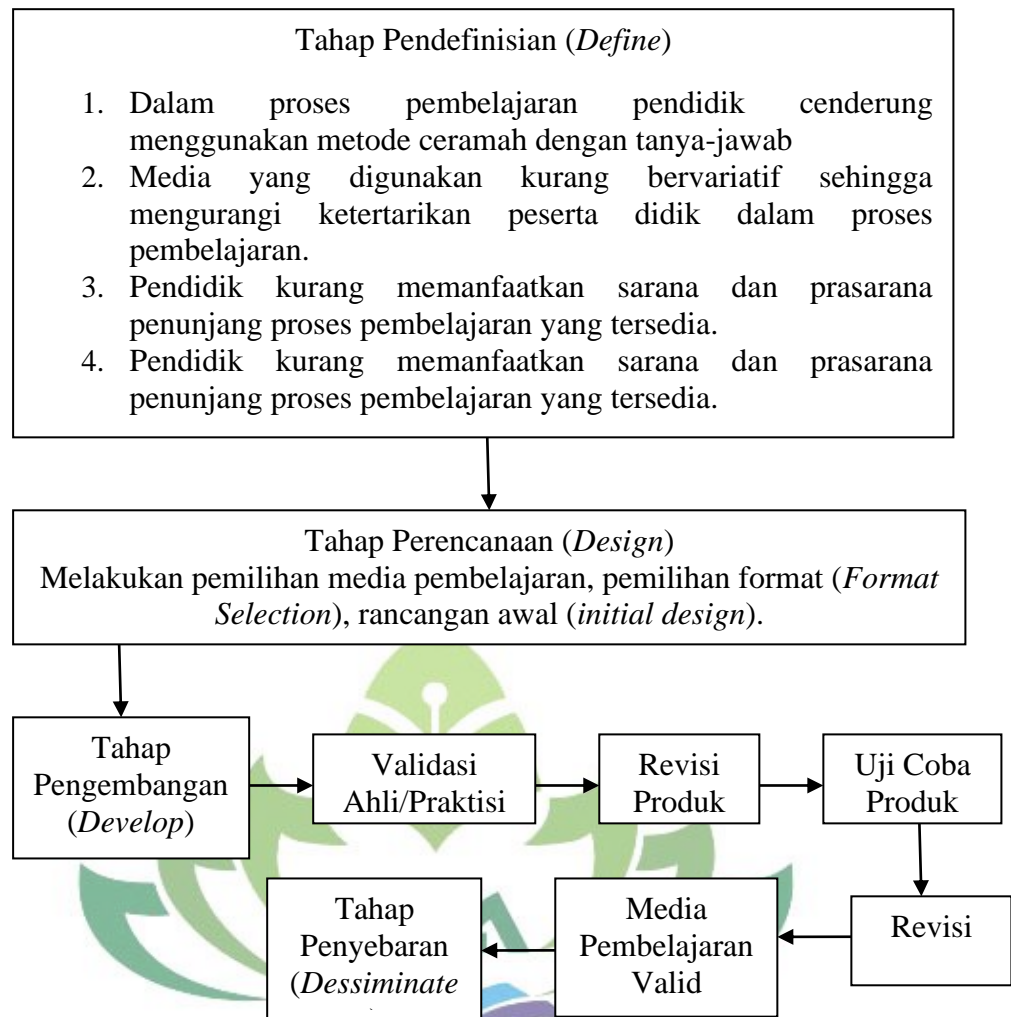
1. Maria Restu Andriyani dan Wahyudi, yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik Untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang. Tujuan penellitan ini ialah untuk mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif melalui pendekatan saintifik untuk pembelajaran tematik intgratif siswa kelas 2 Sekolah Dasar. Setelah melakukan uji coba lapangan dan uji coba validasi, hasil dari media penelitian ini valid dan layak digunakan sebagai media interaktif, Keefektifan media ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata skor hasil belajar siswa sebesar 80,34 dengan presentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 100%. Perbedaan dari penelitian ini adalah tempat dan waktu, adapun persamaannya yaitu mengembangkan multimedia interaktif *Microsoft powerpoint* di SD/MI.
2. Siti Aminah, penelitiannya yang berjudul pengembangan multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada tema ekosistem kelas V SD/MI. Tujuan penelitian ialah mengetahui pengembangan multimedia interktif berbasis *Adobe Flash CS6* pada tema ekosistem, dan juga ingin mengetahui respon peserta didik dan pendidik tentang multimedia interaktif yang dikembangkan. Setelah melakukan uji coba lapangan dan telah melewati uji validasi maka hasil dari penelitian ini adalah media ini layak dan dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran. Perbedaan dari penelitian ini adalah *software* yang digunakan, peneliti

menggunakan *Microsoft powerpoint* sedangkan Siti Aminah menggunakan *Adobe Flash CS6*, selain itu tempat dan waktu penelitian juga berbeda.

C. Kerangka Berfikir

Berawal dari masalah yang ditemukan di sekolah, salah satunya berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, pendidik mengatakan bahwa terdapat beberapa peserta didik yang kurang tertarik dalam pembelajaran. Selain itu, di sekolah juga pendidik kurang maksimal dalam memanfaatkan sarana dan prasarana yang tersedia. Serta masih minimnya penggunaan multimedia interaktif yang dikembangkan atau digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran. Materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran akan lebih mudah diterima oleh peserta didik apabila menggunakan media pembelajaran. Dari permasalahan di atas, peneliti memberi solusi yaitu dengan mengembangkan produk berupa media pembelajaran yakni multimedia interaktif berbantuan *Microsoft Powerpoint 2016*.

Multimedia interaktif ini berisi materi, gambar, dan juga evaluasi. Dengan adanya multimedia interaktif ini diharapkan dapat menarik minat peserta didik untuk belajar dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, dengan adanya multimedia interaktif ini pendidik dapat memanfaatkan kemajuan ilmu teknologi dan informasi untuk dijadikan sebuah wadah yang dapat membantu dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Kerangka berpikir pengembangan multimedia interaktif berbantuan *Microsoft Powerpoint 2016* dapat dilihat dalam bagan berikut:



Bagan 1 kerangka berfikir

DAFTAR PUSTAKA

- Hamzah Amir, *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif Proses Dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kuantitatif Dan Kualitatif*, (Malang: Literasi Nusantara, 2019)
- MKDP Tim Pengembangan, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015)
- Mudlofir Ali, Fatimatur Rusydiyah Evi, *Desain Pembelajaran Inovatif* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017)
- Nashran Azizan, Arafat Lubis Maulana, *Pembelajaran Tematik SD/MI (Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills))* (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2019)
- Pratowo Andi, *Pengembangan Bahan Ajar* (Jakarta: Kencana, 2016)
- Pribadi A. Benny, *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Balebat Dedikasi Prima)
- Purwati Ni Nyoman, dkk, *Belajar Dan Pembelajaran*, (PT Rajagrafindo persada: 2018)
- Riduwan, *Dasar-dasar Statistik*, (Alfabeta: Bandung, April 2018)
- Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik dan Penilaian* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015)
- Sudjana Nana, Rivai Ahmad, *Media Pengajaran (Penggunaan Dan Pembuatannya)*, (Bandung: Sinar Biru Algesindo, 2019)
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2018)
- Sumantri Syarif Mohammad, *Strategi Pembelajaran*, (PT Raja Grafindo Persada: 2016)
- Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014)
- Wati Ega Rima, *Ragam Media Pembelajaran* (Kata Pena, 2016)
- Devriani Satri, Wawancara Dengan Penulis, MI Al-Hikmah, Bandar Lampung, 7 Januari 2020

- Adriansyah Doni, *Pengukuran Kualitas Sistem Informasi Event Management Menggunakan Standar ISO 9126-1*, (Jakarta: Journal Speed- Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi Vol. 9. No (1,2017)
- Agung Rokhimawan Moh., Nur Leli, Pengaruh Strategi Point Counter Point Terhadap Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Tematik, *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 5.2 (2018)
- Anwar Khoerul, *Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa sebagai Pembelajar*, TADRIS: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah Vol.2/2/2017
- Anwar Moh. Khoerul, *Pembelajaran Mendalam Untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajaran*, Tadrir: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah 2, No. 2 (16 Desember 2017)
- Benovri Ridho, *Pengembangan Model Latihan Smash Bulutangkis Untuk Usia Remaja*, Motion: Jurnal Riset Physical Education 9, no. 1 (29 Maret 2018)
- Candra Alif Aditya, Masruri Muhsinatun Siasah, "Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Pembelajaran Pkn Smp" *Jurnal Pendidikan Ips*, Vol 2, No 2, (September 2015)
- Damayanti Puspita Ayu, Qohar Abd., *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Materi Kerucut*, Vol 10 No 2 (4 Desember 2019)
- Firdaos Rijal, *Orientasi Pedagogik Dan Perubahan Sosial Budaya Terhadap Kemajuan Ilmu Pendidikan Dan Teknologi*, Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam 6, no. 1 (14 Mei 2015)
- Gunawan, Ahmad Harjono, Sutrio, *Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Konsep Listrik Bagi Calon Guru*, Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi, Vol I No 1, (Januari 2015)
- Hidayah Nurul, *Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar*, Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, 2.1 (2015)
- Maimunah, *Metode Penggunaan Media Pembelajaran*, Jurnal Al-Afkar V, no. 1 (April 2016)
- Nopriyanti, Sudira Putu, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan Dan Wiring Kelistrikan Di SMK* "Jurnal Pendidikan Vol 5, no. 2 (Juni 2015)
- Purwanti Eri, 'Implementasi Penggunaan Ssp (' , *TERAMPIL Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3.2 (2016)

Rizki Swaditya, Linuhung Nego, “*Pengembangan Bahan Ajar Program Linear Berbasis Kontekstual dan ICT*,” Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika” Vol 5, No. 2 (3 Januari 2017)

